

**MARTA ROQUE BRANCO**



## A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

**IVINHEMA - MS**  
**AGOSTO DE 2011**

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER**

**MARTA ROQUE BRANCO**



## **A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Projeto a ser desenvolvido no ano letivo de 2011 pela professora multiplicadora da sala de tecnologias educacionais da EE Senador Filinto Muller vespertino com a professora de Língua Portuguesa do 6º e 9º ano do Ensino Fundamental.

**IVINHEMA - MS  
AGOSTO DE 2011**

## SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO .....	04
INTRODUÇÃO .....	04
JUSTIFICATIVA .....	05
OBJETIVOS .....	06
CONTEÚDOS .....	07
DISCIPLINA ENVOLVIDA .....	07
METODOLOGIA .....	07
CRONOGRAMA .....	08
RECURSOS .....	08
REGISTRO DO PROCESSO .....	09
AVALIAÇÃO .....	09
DIVULGAÇÃO .....	09
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	09

## IDENTIFICAÇÃO

**Título do Projeto:** A inserção das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa

**Professor Responsável:** Marta Roque Branco – Professora Multiplicadora da STE

**Turno:** Vespertino

**Instituição:** Escola Estadual Senador Filinto Müller

**Local:** Ivinhema- MS

**Público Alvo:** Professora Regente de Língua Portuguesa - Maria Aparecida Maia

Alunos do 6º ano B, 6º ano C e 7º ano C – Ensino Fundamental II –  
Período Vespertino

## INTRODUÇÃO

Atualmente, as preocupações a respeito da educação pode-se resumir em três questões sociais: acesso, qualidade e custo. A Campanha Educação para todos vem em socorro da primeira preocupação. Associado à elevação do número de pessoas nas escolas, surge outra preocupação: como oferecer uma educação de qualidade sendo que esta deve estar adequada ao menor custo para a sociedade já que o custo elevado limita o acesso à educação? Colocar mais alunos em uma sala de aula pode resolver dois dos problemas, pode-se melhorar o acesso, baixar os custos. Mas e a qualidade? Como oferecer uma educação de qualidade para uma sala de quarenta alunos, por exemplo? Diante desse triângulo, os métodos tradicionais de ensino e aprendizagem não são suficientes para provocar todas as modificações necessárias. E a tecnologia, seria ela a resposta para todas essas perguntas, a solução para harmonizar os itens desse triângulo educacional? De que forma?

Diante da situação emergente das tecnologias no meio social e das novas exigências para o mercado de trabalho no que se refere a essas tecnologias, e tendo em vista que é papel da escola preparar o indivíduo para o meio em que vive, é de extrema importância que a escola seja coerente com as exigências de tal evolução. Dentro dessa necessidade, cabe analisar e refletir como essas adaptações estão sendo realizadas pelo sistema educacional, como as tecnologias

podem ser inseridas no contexto escolar, como deve ser a metodologia do professor na utilização dos novos recursos, enfim, faz-se necessária uma observação nas adaptações que o ambiente educacional vem desenvolvendo, ou ao menos deveria, para oferecer oportunidades de formação e preparação de seus aprendizes para esta realidade.

Como aponta Kenski (2007, p. 46):

Não há dúvidas de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas na educação. Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais, softwares diferenciados transformam a realidade da sala de aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino-aprendizagem, onde, anteriormente, predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor. Para que as TICs possam trazer alterações no processo educativo, no incorporadas pedagogicamente. Isso significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça a diferença. Não basta usar a televisão ou o computador, é preciso saber usar a forma pedagogicamente correta a tecnologia escolhida.

A tecnologia pode sim melhorar a qualidade de ensino com maior número de alunos e menor custo, mas não automaticamente. Usada de forma inadequada ela pode piorar a qualidade, reduzir o acesso, aumentar os custos e o resultado pedagógico poderá ser insatisfatório, já que eles podem ser transformados tanto em ferramentas de interação como apenas em instrumento de transmissão, o que não produz, neste último caso, um processo construtivo. A função do computador não deve ser a de ensinar, mas a de criar condições de construir o conhecimento por ambientes de aprendizagem fornecido pelo professor.

## **JUSTIFICATIVA**

A contribuição das Tecnologias de Informação e Comunicação para a educação não se dá pela simples inserção de seus recursos no contexto escolar. O sucesso, ou não, das TICs no ambiente educacional está na forma como as tecnologias são aplicadas dentro da metodologia do educador. Um vídeo e uma televisão, por exemplo, são recursos que vão além do espaço da sala de aula, mas se esses recursos forem utilizados sem nenhum tipo de trabalho anterior ou posterior, essa ação não se tornará mais ativa, não proporcionará uma atividade de interação e construção do conhecimento. De nada adianta a apresentação de um

filme se não tiver um trabalho voltado para a parte pedagógica. O simples uso da tecnologia não altera significativamente os espaços físicos das salas de aula e nem a dinâmica utilizada para ensinar. O que amplia as condições de ensino é o planejamento adequado das TICs na educação.

Justifica-se, portanto, o desenvolvimento desse projeto para mostrar uma das várias possibilidades de integração construtiva das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa, mostrar também que o papel do professor diante de uma sociedade tecnológica é de estimular a convivência, a troca de informações para a construção do conhecimento coletivo, integrar o aluno intelectualmente no espaço em que vive. Ele é um mediador entre a criança e o mundo. Precisa ser dinâmico, mais comunicativo, ter maior sensibilidade, mais intuição, um senso crítico mais apurado, mais iniciativa, transformar-se em um guia capaz de estimular seus educandos a navegarem pelo conhecimento, fazerem suas próprias descobertas e desenvolverem sua capacidade de observar, pensar, comunicar, interagir. Deve despertar no aluno a curiosidade para querer buscar, querer pesquisar, conhecer e compartilhar o resultado de seu trabalho. Essas características ajudam o professor a compreender o processo de aprendizagem dos alunos e a se colocar numa situação de igualdade, pois ambos possuem conhecimentos específicos e relevantes para o processo.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo Geral**

Orientar e capacitar o professor regente quanto à inserção adequada do ambiente virtual “Máquina em Quadrinhos” ao contexto educacional.

### **Objetivos Específicos**

- Mostrar a importância das mudanças no contexto escolar;
- Estimular e assessorar na integração da webtecnologia em sua prática pedagógica;
- Estimular o professor regente a realizar atividades dentro do ambiente

tecnológico;

- Desenvolver o domínio sobre o ambiente virtual *Máquina de Quadrinhos* (turma da Mônica)

## **CONTEÚDOS**

Gênero Textual (Histórias em quadrinhos turma da Mônica)

## **DISCIPLINA ENVOLVIDA**

Língua Portuguesa

## **METODOLOGIA**

O projeto será desenvolvido com a professora de Língua Portuguesa e alunos dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental na Sala de Tecnologia Educacional da EE Senador Filinto Muller Sede, turno vespertino, no período de 29/08 a 24/09/2011. Tal projeto conta com uma carga horária total de 30(trinta) horas, sendo 12 (doze) horas direcionadas a formação da professora regente e 18 (dezoito) horas destinadas ao desenvolvimento do projeto de ensino com os alunos.

### **1ª Etapa(formação do professor regente)**

- Apresentar o ambiente “Máquina de Quadrinhos turma da Mônica”;
- Criar uma página para a professora;
- Mostrar os recursos que a “Máquina de Quadrinhos turma da Mônica” oferece.

### **2ª Etapa (Desenvolvimento do projeto de ensino)**

- Apresentação da “Máquina de Quadrinhos turma da Mônica” para os alunos;
- Criação da página;
- Recursos que a “Máquina de Quadrinhos” oferece (a professora

trabalhará com os alunos as características do Gênero textual “Histórias em Quadrinhos” e como aplicá-los dentro do ambiente);

- Desenvolvimento de trabalhos pelos alunos sob orientação da professora regente;
- Apresentação dos trabalhos para a escola;
- Premiação da melhor História.

### **CRONOGRAMA**

<b>DATA</b>	<b>CONTEÚDO</b>	<b>RESPONSÁVEL</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>
30/08	Formação da Professora Regente <u>Máquina de quadrinhos</u> - Apresentação do ambiente virtual e criação da página	Marta Roque	3 horas
31/08	Formação da Professora Regente <u>Máquina de quadrinhos</u> - Exploração e manuseio dos recursos que o ambiente oferece.	Marta Roque	3 horas
01/09	Formação da Professora Regente <u>Máquina de quadrinhos</u> - Exploração e manuseio dos recursos que o ambiente oferece.	Marta Roque	3 horas
02/09	Formação da Professora Regente <u>Máquina de quadrinhos</u> - Exploração e manuseio dos recursos que o ambiente oferece.	Marta Roque	3 horas
05/09	Projeto de Ensino Apresentação da Máquina de quadrinhos aos estudantes	Professora Regente Maria Aparecida	3 horas
12/09	Projeto de Ensino Elaboração de trabalhos pelos estudantes	Professora Regente Maria Aparecida	5 horas
15/09	Projeto de Ensino Elaboração de trabalhos pelos estudantes	Professora Regente Maria Aparecida	1 hora
16/09	Projeto de Ensino Finalização dos trabalhos pelos estudantes	Professora Regente Maria Aparecida	3 horas
19/09	Projeto de Ensino Correção e publicação dos trabalhos	Professora Regente Maria	2 horas



	dos alunos	Aparecida	
21/09	Projeto de Ensino Apresentação dos trabalhos dos alunos para a escola	Professora Regente Maria Aparecida	4 horas
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>			30 horas

## **RECURSOS**

O recurso utilizado será o ambiente virtual “Máquina de Quadrinhos turma da Mônica”, além das ferramentas data-show e câmera digital.

## **REGISTRO DO PROCESSO**

O registro do projeto será feito por meio de câmera digital, registrando todas as etapas de seu desenvolvimento. As fotos serão utilizadas para elaboração de um vídeo.

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação contará com o desenvolvimento do projeto de ensino pela professora e também com a participação dos alunos nas atividades propostas.

## **DIVULGAÇÃO**

Divulgação na página da escola do projeto, e vídeo (<http://eesenadorfilintomuller.wikispaces.com/Projetos+STE+2010>).

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALBUQUERQUE, R. L. de. **Políticas públicas de informática aplicada à educação: a criação e extinção dos Centros de Informática na Educação**. UFMS, fevereiro de 1999. Dissertação de mestrado.

BEHRENS, M. A et AL. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: editora Papirus, 2000.

KENSKI, V. M. **Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem**. FE/USP. Site educacional. Extraído de [HTTP://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/030tcc5.pdf](http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/030tcc5.pdf)

MORAN, J. M. Ensino e Aprendizagem inovadores com tecnologia audiovisuais e telemáticos. in **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2001.

\_\_\_\_\_. **Mudar a Forma de Aprender e Ensinar com a Internet**. in Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação / Secretaria de Educação a Distância, Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

MORGADO, L. **O papel do professor em contextos de ensino online: problemas e virtualidades**. In: Discursos. Série, 3 Universidade aberta, 2001. P. 125-138. Disponível em [HTTP://www.iniv-ab.pt/~lmorgado/Documentos/tutoria.pdf](http://www.iniv-ab.pt/~lmorgado/Documentos/tutoria.pdf).

PEREIRA, Alice Theresinha Cybis; Schimitt, Valdenise e DIAS, Maria Regina Álvares C. **Ambientes virtuais de aprendizagem**. Paper. Extraído de: <http://www.livrariacultura.com.br/imagem/capitulo/2259532.pdf>

SCHAFF, A. **A sociedade informática**. Editora Unesp/Editora Brasiliense. 1990.